

O USO DE MATERIAIS DESCARTADOS COMO RECURSO PEDAGÓGICO

Eixo Temático: Educação Ambiental

Forma de Apresentação: **RELATO DE VIVÊNCIA**

Aline Aparecida dos Santos Silva¹

Mírian Viviane Dias²

Ana Lúcia dos Santos³

Ana Carolina Ribeiro Sandroni dos Santos⁴

RESUMO

O presente estudo tem o intuito de evidenciar como materiais descartados podem ser utilizados como potenciais recursos pedagógicos, atrelando conteúdos à questões ambientais. A prática foi desenvolvida na Escola Municipal Professora Maria Aparecida de Carvalho Pereira Dona Santa, em Divisa Nova - MG, com 10 alunos do 2º ano do Ensino Fundamental. A partir da análise qualitativa pode-se observar como atividades lúdicas, como jogos, tornam o aprendizado mais divertido, interessante e, se usados com objetivos definidos, podem ser efetivas ferramentas de aprendizado. Também permitiu trabalhar a Educação Ambiental, mostrando aos alunos como podemos aproveitar materiais descartados na confecção de jogos, contribuindo para o desenvolvimento da consciência ecológica e destacando a importância do reaproveitamento.

Palavras-chave: Reaproveitamento. Jogos. Recurso pedagógico. Aprendizagem. Consciência ecológica.

1 INTRODUÇÃO

Os jogos são instrumentos pedagógicos que contribuem para o processo de aprendizagem. Conforme Alves e Bianchim (2010) relatam, “jogando a criança experimenta, inventa, descobre, aprende e confere habilidades. Sua inteligência e sua sensibilidade estão sendo desenvolvidas”. Como caracteriza Kishimoto (1997) a dimensão educativa surge quando situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto a fim de estimular certos tipos de aprendizagem, desde que mantidas a ação intencional da criança para brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem.

Vários materiais podem ser utilizados na confecção de jogos, principalmente

¹Graduanda em Pedagogia do IF Sul de Minas campus Machado.

²Prof. Ma. Tutora de Pedagogia IF Sul de Minas campus Machado.

³Prof. Tutora de Pedagogia do IF Sul de Minas campus Machado.

⁴Mestranda no curso de Mestrado Profissional em Gestão, planejamento e Ensino da Universidade Vale do Rio Verde – UNINCOR.

aqueles que são descartados como papelão, rolo de papel, caixa de sapato, garrafa pet, dentre outros. O uso dos jogos confeccionados a partir desses materiais além dos objetivos pedagógicos podem promover a conscientização ecológica e trabalhar a importância do reaproveitamento.

Diante do contexto a prática teve como objetivo utilizar jogos confeccionados a partir de materiais descartados como recurso pedagógico, assim como trabalhar a consciência ecológica e o reaproveitamento.

2 METODOLOGIA

A pesquisa do tipo descritiva utilizou técnicas de estudo bibliográfico sobre o tema O uso de jogos confeccionados a partir de sucatas na aprendizagem e análise qualitativa de vivências realizadas na Escola Municipal Professora Maria Aparecida de Carvalho Pereira Dona Santa, em Divisa Nova – MG.

Assim, analisaremos a aplicação de três jogos realizados com materiais descartados, sendo: jogo máquina de calcular, jogo ganha cem primeiro e jogo roleta da divisão, a 10 crianças (7 meninos e 3 meninas) do 2º ano do Ensino Fundamental, com faixa etária de 7 e 8 anos. Após a dinâmica com os jogos foi disponibilizado aos alunos um texto impresso visando a discussão e reflexão a respeito do reaproveitamento de materiais descartados, produção excessiva de lixo e de como podemos contribuir com o meio ambiente a partir da reutilização.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O jogo Máquina de calcular teve como objetivo trabalhar a adição e foi confeccionado utilizando caixa de sapato, rolo de papel, tampa de garrafa pet, papel de presente, cartolina, pincel, tinta, cola, tesoura, fita adesiva e palito de picolé. Consistia em escolher dois números de 0 a 10 e colocar cada um em um encaixe. Cada criança deveria depositar na abertura de cada rolinho o número de tampinhas correspondente ao número escolhido pelo mediador. Em seguida contar as tampinhas e colocar o valor no terceiro rolinho representando o resultado. Foi aplicado de modo individual. Intervenções foram realizadas durante a aplicação, quando a criança errava o resultado, era solicitado que ela novamente depositasse as tampinhas ou conferisse se não cometeu algum equívoco durante a contagem.

O jogo Ganha cem primeiro foi desenvolvido e aplicado segundo metodologia proposta no caderno 3 Pnaic Matemática (BRASIL, 2014), com o objetivo de construir a noção de agrupamento de 10 em 10, pertencente ao Sistema de Numeração Decimal (SND). Os materiais utilizados na confecção foram palitos de picolé, tesoura, liga elástica, cola, folha sulfite, papel cartão e potes vazios de sorvete. Foi aplicado com grupos de 4 alunos. Cada jogador, na sua vez, deveria lançar junto dois dados, somar o total de pontos e pegar a quantidade de palitos. Caso sua soma fosse igual a 10 ele poderia pegar uma liga elástica e amarrar, formando um grupo de 10. Caso fosse menor que 10 ele deveria deixar os palitos sobre a mesa (sem amarrar) até conseguir formar um grupo de 10 nas próximas rodadas. Assim que um aluno conseguisse completar 10 grupos de 10 ele deveria falar alto “ganhei 100 primeiro”. O jogo continuava até chegar ao segundo ganhador, ao terceiro e assim por diante. Durante a aplicação os alunos foram estimulados a ajudar na contagem dos palitos do colega, assim como realizar a contagem do grupão (equivale a 100 palitos) de 10 em 10.

O jogo Roleta da divisão teve como objetivo trabalhar a divisão. Foi realizado

com uma criança por vez. Os materiais utilizados para a confecção do jogo foram copo descartável (pequeno), folha sulfite, capa de caderno, semente (popularmente conhecida como olho de cabra), cd, cola de isopor, papel cartão e tesoura. Cada aluno deveria girar a roleta, ao parar, resolver a operação indicada pela seta contando o número de sementes e dividindo igualmente pelo número de copos sorteados. Ao chegar ao resultado a criança era direcionada a conferir se dividiu igualmente as sementes.

A partir da prática vivenciada pode-se perceber como os jogos podem contribuir para a aprendizagem, principalmente quando utilizados como material concreto para dar significação a conceitos abstratos, como ocorre na disciplina de Matemática. Foi possível observarmos como a intervenção do mediador é importante durante a aplicação para que os objetivos propostos para a atividade sejam atingidos e a aprendizagem potencializada.

O uso de jogos confeccionados com materiais descartados pôde promover o desenvolvimento da consciência crítica com relação ao reaproveitamento e o cuidado com o meio ambiente. Os jogos despertaram o interesse dos alunos, principalmente com relação aos materiais utilizados para sua confecção. Foi um momento de interação, reflexão, diversão e aprendizagem.

Farias et al. (2018) ao desenvolverem o projeto Ecolabora, confeccionando jogos de sucata e aplicando em sala de aula com os alunos de escolas públicas na cidade de Santa Cruz, assim como vivenciamos, também perceberam a importância dos jogos na aprendizagem e que a construção e uso desses jogos a partir de materiais descartáveis podem auxiliar no desenvolvimento biopsicossocial e cognitivo dos alunos, além de contribuir para a redução do acúmulo de materiais descartados.

Tibúrcio et al. (2019) também desenvolveram uma oficina com crianças de 6 a 9 anos, estimulando o brincar a partir dos jogos e brinquedos recicláveis, tratando sobre educação ambiental e perceberam a importância do brincar no desenvolvimento infantil, com estímulo à imaginação, criatividade, interação social dentre outras contribuições, além de proporcionar a conscientização a respeito do descarte do lixo.

CONCLUSÃO

Através da prática vivenciada pode-se perceber a importância de atividades lúdicas como facilitadora do aprendizado. O uso de jogos elaborados a partir de materiais descartados é um recurso interessante tanto para a aprendizagem como para o trabalho com a Educação Ambiental. A confecção dos jogos pelos próprios alunos, assim como a seleção e recolhimento desses materiais pode tornar todo o processo ainda mais significativo, desenvolvendo diversas outras habilidades e competências.

REFERÊNCIAS

ALVES, Luciana; BIANCHIN, Maysa Alahmar. O jogo como recurso de aprendizagem. **Revista Psicopedagogia**, v. 27, n. 83, p. 282-287, 2010.

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. **Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: Construção do Sistema de Numeração Decimal** / Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Brasília: MEC, SEB, 2014d. 88 p.

FARIAS, E. E. M.; SILVA, S. J.; COSTA, G. C. D.; SILVA, L. A. Projeto Ecolabora.

Jogos educativos sustentáveis para alunos da rede pública de ensino. In: V CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO (CONEDU), 2018, Pernambuco. **Anais** [...]. Campina Grande: Realize, 2018.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 2 ed. São Paulo: Cortez, 1997. 43 p.

TIBÚRCIO, N. M. S.; ROSA, A. C. S; FERREIRA, C. T. V.; NUNES, D. S.; FONSECA, G. F.; ASSIS, R. D. C.; FERREIRA, W. A. S. Resignificando objetos. A importância da confecção de brinquedos com materiais recicláveis no processo educativo infantil. **Revista Humanidades e Inovação**, Tocantis, v. 6, n. 2, p. 207-223, 2019.